

ABSTRAK

Luthfi Maulana: “Tindakan *Gamer* dalam mendapatkan status sosial melalui *Virtual Goods* di *Game Online* (Studi Kasus di *Trijalu Net Kelurahan Pasirwangi, Kecamatan Ujungberung*)

Penelitian ini berangkat dari adanya permasalahan kurangnya penghargaan tidak terpenuhinya kebutuhan akan prestasi di dunia nyata, dan rasa bosan dan jenuh yang timbul pada diri remaja ketika berada di sekolah atau di rumah yang menyebabkan mereka mempunyai sifat kecanduan terhadap *game online*. *Game Online* seolah menjadi kehidupan kedua yang dapat berpengaruh terhadap kehidupan *gamer*. Sehingga menimbulkan anggapan bahwa dengan menggunakan *virtual goods*, *gamer* dianggap sudah profesional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Tindakan *gamer* dalam mendapatkan status sosial melalui *virtual goods* di *game online* (2) Peran *virtual goods* dalam membentuk status sosial di *game online*.

Penelitian ini menggunakan teori Tindakan Sosial dari Max Weber. Menurut Weber tindakan sosial adalah suatu tindakan individu yang mempunyai makna atau arti subjektif tertentu. Max Weber membedakannya ke dalam empat tindakan tipe yaitu tindakan rasionalitas instrumental, rasionalitas yang berorientasi nilai, tindakan afektif, dan tindakan tradisional.

Metode yang digunakan di dalam penelitian ini adalah metode studi kasus. Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer dan sekunder. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan kajian pustaka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tindakan *gamer* dalam mendapatkan status sosial melalui *Virtual Goods* di *Game Online*. Tindakan tersebut adalah: (1) Tindakan rasionalitas instrumental yang dilakukan *Gamer* di warnet Trijalu Net Kelurahan Pasirwangi adalah membeli *Virtual Goods* untuk memperindah tampilannya, memudahkan dalam bermain dan agar pemain lain memandang bahwa mereka itu “Anak Sultan”. (2) Tindakan rasionalitas nilai yang dilakukan *Gamer* di warnet Trijalu Net Kelurahan Pasirwangi adalah tindakan *gamer* yang jarang membeli *Virtual Goods* tetapi lebih mengandalkan kemampuan dalam bermain, jarang membeli *Virtual Goods* dan meraih pangkat tertinggi untuk mendapat status sosial yang lebih tinggi. (3) Tindakan afektif yang dilakukan *Gamer* di warnet Trijalu Net Kelurahan Pasirwangi adalah yang melakukan pembelian *Virtual Goods* untuk mendapat pengakuan atau penghargaan dari orang lain, sensasi yang dirasakan ketika menggunakan *Virtual Goods*. (4) Tindakan tradisional yang dilakukan *Gamer* di warnet Trijalu Net Kelurahan Pasirwangi adalah *Gamer* yang memiliki uang lebih atau sedang memiliki uang akan memprioritaskan untuk melakukan pembelian *Virtual Goods*. Peran *virtual goods* dalam membentuk status sosial di *game online* ialah mereka yang menggunakan *Virtual Goods* dalam dunia nyata maupun di dunia *Game Online* mereka dianggap mempunyai gelar atau sebutan sebagai “anak sultan”. Gelar atau sebutan tersebut merupakan tingkatan tinggi dalam dunia *game*. Dan mereka dipandang mempunyai status sosial tinggi pada kalangan *gamer*.